SQF-DPD

魔洞戦紀

ディープダンジョン

Humming Bird Soft™

DOG

このたびはDOG・ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト「ディープダンジョン」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このソフトをお楽しみいただく前に、本マニュアルを御一読願えれば、ソフトの面白みも倍増することと、確信いたしております。

II
魔洞戦紀
ディープダンジョン

魔洞戦紀 ディープダンジョン

発端

太古の昔、その地ドールでは、人間と魔物たちとの生存をかけた戦いが続いていた。両者の力はきっこうし、戦いは何世代にもわたった。果てしない戦いに終止符を打ったのは、聡明なる頭脳とたぐいまれなる剛腕を持った勇剣士コナンであった。彼は単身魔物に立ち向かっていった。コナンが身につけたヨロイと手にした盾の前には、魔物たちが放つ魔法もことごとく跳ね返された。そして、彼のくりだす剣の威力に魔物たちはおののき、後ずさりを始めた。やがて魔物たちは、地中に逃げ場所を求め、われ先に穴の中へ逃げ込んだ。すべての魔物たちをドールの地下奥深くへ追いやったコナンは、地上への通路を封じ、人間の世界と魔物の世界とを分けることに成功したのであった。

人々は彼をたたえた。コナンはドールの初代の国王となり、すっかり荒れはてたドールを緑豊かな国として造り上げた。人々は、代々彼の名前を語り継ぎ、そして、地下への監視を怠らなかった。やがて、この物語は伝説として口から口へと伝承されていった。

しかし、平和という時の流れのなかで、人々の記憶から勇剣士の伝説はいつしか消え、地下の魔物たちの存在も忘れ去られた。

時が流れ時代が移りかわっても、ドールの街にはつねに花が咲きみだれ、鳥のさえずりと人々の笑顔は絶えることはなかった。慈愛に満ちた国王のもと、人々はこの平和が未来永劫にわたって続くものと信じて疑わなかった。

地上で人間たちが平和な時をおう歌しているころ、地下では魔物たちが過去の恨みを晴らすべく、復活の時を虎視たんたんと狙っていた。勇剣士に完膚なきまでにたたきのめされた魔物たちであったが、いつしかその傷もいえ、ふたたび地上へ出る日を待ち望んでいたのだ。

地上の偵察に行った魔物がもどってきて、こう言った。「人間たちはわれわれにまったく無警戒になった。今こそ立ち上がるときがきたのだ」。その言葉に魔物たちはどよめき、歓喜の声は大地を揺らした。が、その揺れを感じとった人間は皆無であった。長きにわたる平和は、人々の心の中にあった危機感を奪い去っていた。陽の光が降り注ぐおだやかなある日、魔物たちの逆襲が始まった。

魔物たちは人々に襲いかかった。突然、地の底よりわき上がった魔物たちに、人々はただ逃げ惑うばかりで、あらがう術を知らなかった。魔物たちは街を荒し、宝物を奪い、国の誰からも愛されていたプリンセス・エトナの魂を抜き取ると地下へと消えた。邪悪な彼らにとって、太陽が明るく輝く地上は居心地のいい場所ではなかった。

事態の重大さに驚いた国王は、剣の達人との呼び名が高い、剣士ルウを城に呼び寄せた。国王の脳裏に伝説がよみがえっていた。国王は、城内の薄暗い宝物蔵の奥深くへとわけいった。その片隅には、遠いむかし、勇剣士コナンが魔物と戦ったときに身につけていたヨロイ、剣、盾がひっそりと安置されていた。これらには1点のさびも曇りもなく、あたかも時の流れを超越した存在のようであった。国王はこの勇剣士のヨロイ、剣、盾をルウに与え、2人の従者とともに、魔物が潜む地下へと向かわせた。3人は意を決して、地下へと足を踏み入れた。

対決

3人が地下へ入って数日後、従者の1人が瀕死の状態でもどってきた。「地下は何層にもおよび、おそろしい数の魔物の巣窟です。地下3階には幻の街が存在しています。ルウ様はさらに下へと…」。そこで彼の息は途絶えた。

王は国中の若者に呼びかけた。「この国を救えるのは、きみたちの勇気だけとなった。魔王を倒し、姫の魂を取りもどした者こそ、勇剣士の称号が与えられ、次の国王となる。そして長く語り継がれるであろう。初代国王がそうであったように」国王の呼びかけに、1人の若者が立ち上がった。彼は、魔物の毒牙に多くの友を失っていた。彼は単身地下へつながる入口へと向かった、悲しみを怒りに変えて。

人々の期待を一身にあびて、地下へと歩みを進める若者こそきみなのだ。いま、きみの手によって新たなる伝説の幕が開く…。

ゲームを始める用意をしよう

ディスクソフトは、ROMカセットと違って
差し込むだけではプレイできないんだ。
まず、起動方法を覚えよう。

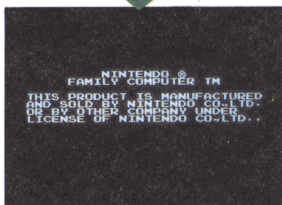
機械を正しくセットしよう

最初に、ファミコン本体とディスクシステムを正しく接続しよう。取扱説明書をよく読んで、まちがいのないようにセットしてほしい。

きちんと接続が完了したら、スイッチを入れてみよう。テレビには、ディスクシステムの画面が表示されるはずだ。そうしたら、ディスクカードのSIDE Aを上にして、ディスクの挿入口に入れよう。入れる前にもう一度SIDE Aかどうか確かめてネ。正しくディスクカードがセットされると「NOW LOADING」の文字が表示される。この文字が表示されているあいだは、絶対スイッチを切ったり、リセットボタンを押したりしないようにしよう。大切なゲームがダメになってしまうことがあるからね。

 P L

さあ、ゲームのスタートだ

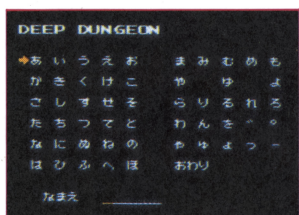
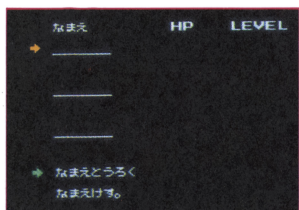
ゲームのロードが完了すると、しばらくしてタイトル画面が表示される。そのままちょっと待つと、タイトル画面に続いてゲームのストーリーが表示される。ロールプレイングゲームではストーリーがとても大切だから、よく読んでしっかり頭の中にたたき込んでおこう。十分ストーリーを理解したら、スタートボタンを押そう。いよいよ、ゲームのスタートだ。

⬆おっと、これは大失敗!! ディスクを裏返してもう一度

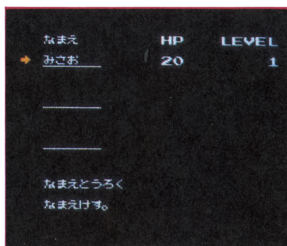
もしうまくいかなかったら

ゲームがうまくスタートしなかったときは、もう一度最初から起動しなおしてみよう。どこかで操作を間違っているかもしれない。何回か起動しなおしたけれど、スタートしない場合は、50ページのエラーメッセージ表を見て、状況に応じた処置をしようね。

きみだけの勇者を作ろう!!

このゲームの主人公はきみだ！
自分の名前でプレイするのも楽しいけれど、
カッコイイ名前をつくるのもイイネ！

ダサイ名前は作れない!?

タイトル画面が出たら、スタートボタンを押そう。左の写真のような画面が表示され、これで名前が登録できるようになる。登録の方法は、まず、十字ボタンで矢印を「なまえとうろく」に合わせてから、Ⓐボタンを押そう。次に矢印を空欄に合わせてもう一度Ⓐボタンを押す。そして十字ボタンでひらがなの左の矢印を動かして文字を選び、Ⓐボタンで決定だ。まちがえたら、Ⓑボタンでなおそう。

名前は5文字までだから、その範囲内で考えてね。名前を入れ終わったら、矢印を「おわり」に合わせてⒶボタンを押そう。これで、名前の登録は完了だ。矢印を名前に合わせてⒶボタンを押せば、ゲームスタートだ。

3人なかよく冒険しよう!

名前を登録するスペースは3人分ある。あいているスペースに矢印を合わせてⒶボタンを押せば、同じように名前をインプットすることができる。つまり、1枚のディスクカードで3人がプレイできるんだ。友だちや兄弟で時間を決めてプレイをすれば、だれが最初に魔王を倒すか、なんて競争しながらゲームを楽しめるゾ。

表示の見方を教えよう

登録が終わると、名前、レベル、HPが表示される。HPはそのキャラクターの現在の体力で、大きければ、それだけタフだということになる。経験を積めば積むほど、HPの最大値は大きくなるぞ。

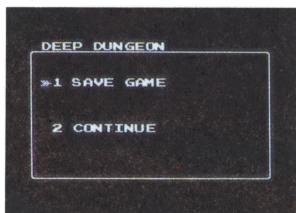
かわいそうだけど消したいときは…

十字ボタンで矢印を「なまえをけす」に合わせてⒶボタンを押す。そして消したい名前に矢印を合わせてもう一度Ⓐボタン。すると、そのキャラクターのデータはディスクカードから消される。

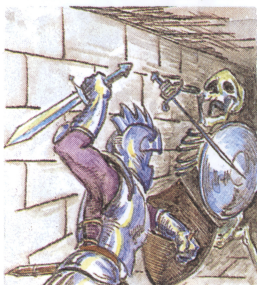
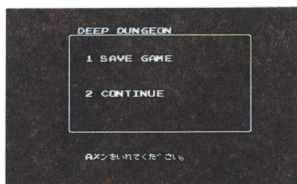
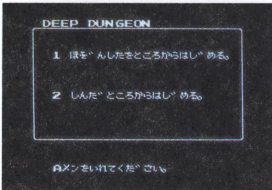
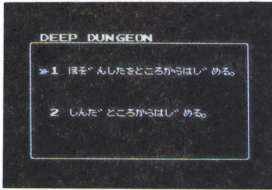
       E

保存すればいつでもプレイOK

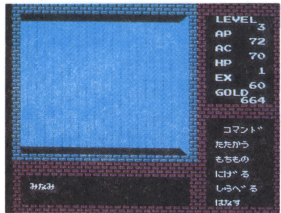
ゲームの経過を保存することをセーブというんだ。
この便利なセーブ方法をしっかり覚えて、
じっくりゲームを楽しもう!!

とっておきの場面をとっておくには?

キャラクターも成長したし、今日はこのへんでやめておこうと、そのままスイッチを切ってしまうと、データが消えてしまい、また最初からやりなおしになってしまう。そこで、スイッチを切る前に成長した状態をディスクカードにセーブ(保存)しよう。やり方は簡単なんだ。

まず画面にモンスターやアイテムが表示されていないことを確認して、セレクトボタンを押す。すると上のような画面が表示される。セレクトボタンで1の「SAVE GAME」を選んでスタートボタンを押して、SIDE Aをセットすればセーブできる。その後続けたいときはSIDE Bをセットする。ただし、地上ではセーブはできない。

 P L A Y

プレイ中に死んでしまったら…

強いモンスターと戦って死んでしまうと、左のような画面になる。

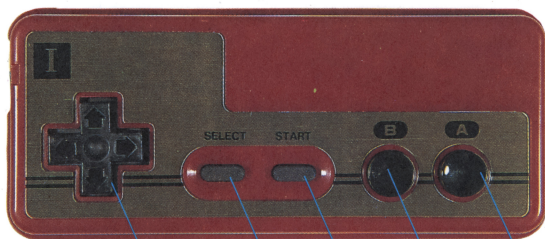
最後にセーブしたところからやり直そうと思ったら、セレクトボタンで1を選んで、スタートボタンを押そう。画面表示に従って、ディスクカードをSIDE Aにしてセットし直し、「Bメンをいれてください」という表示が出たら、赤ランプが消えているのを確認して、SIDE Bにセットし直すんだ。

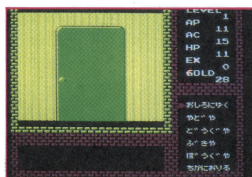
死んだところからつづきをやりたいときは、2を選んでスタートボタン。ただし、2はレベルが3以下だと使えないぞ。しかも、レベルを1つ下げられるうえ、HP1からつづきをプレイしなくてはならないのだ。

エラーが出ないように注意しよう

セーブしている最中や、データの読み込みをしている間は、絶対にディスクカードを抜いたり、リセットボタンを押したりしないように！ そんなことをすると、エラー表示が出たり、画面が真黒な状態になってしまったりするぞ。そして保存されているプレイヤーのデータが消えてなくなってしまうことだってあるんだ。ディスクカードは画面を確認して出し入れしようネ。

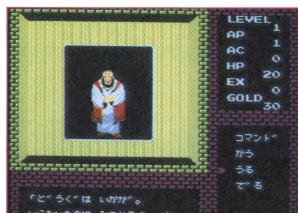
コントローラの使い方

きみが勇剣士になれるかどうか、
それはきみの操作しだいだ。
ここでしっかり操作方法をマスターしよう。

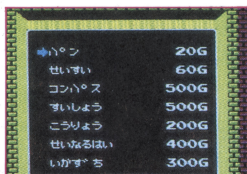
各ボタンの名称

十字ボタン　セレクトボタン　スタートボタン　Ⓑボタン　Ⓐボタン

地上でのコントローラ操作

まず最初は地上だ。地上では、お店や宿屋などの場所が表示されている。十字ボタンの上下で行きたい場所に矢印を合わせてⒶボタンを押せば、選んだ場所へ移動できるんだ。またスタートボタンでサウンドのON／OFFの切り換えができるから、夜中にプレイするときはOFFにしよう。

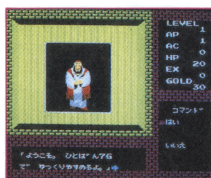
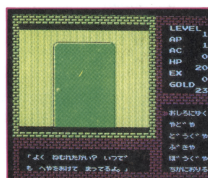
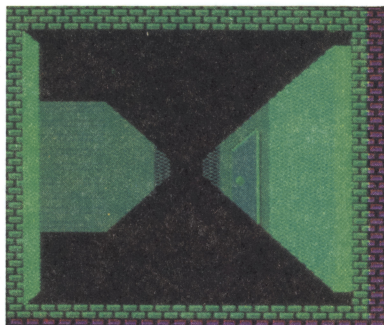
 P L A Y

お店での操作方法　(例・道具屋)

お店では、画面右下に「かう」「うる」「でる」という文字が表示される。何か買いたいときは十字ボタンで「かう」、売りたい物があるときは「うる」、お店を出るときは「でる」を選んでⒶボタンだ。

1．買う

「かう」を選択すると、そのお店で売っているアイテムが表示される。十字ボタンの上下で矢印を買いたい物に合わせてⒶボタンを押せばいいんだ。

2．売る

売るアイテムがあったら、お店でその品物を買いとってくれる。十字ボタンで選んでⒶボタンでOKだ。でも、パンと聖水は売ることができない。

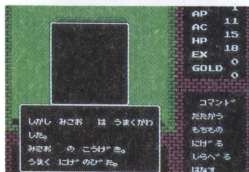
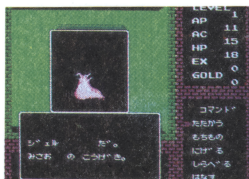
宿屋はちょっと違うんだ!!

宿屋では、「はい」「いいえ」を十字ボタンの上下で選び、Ⓐボタンを押して決定するんだ。

どのお店でも、Ⓑボタンを押すことによってコマンドを取り消すことができる。装備を整えたら、ダンジョンへ行こう。

地下での見方は？

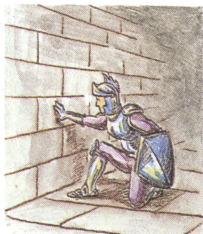
地下は立体（3D）迷路になっていて、十字ボタンの上で前進、右、左でそれぞれの方向へ向き、下を押すと180度の方向転換となる。Ⓑボタンを押すと、コマンド欄に矢印が現れ、十字ボタンで選択、Ⓐボタンで決定だ。画面右上にはきみのレベル、攻撃力、防御力、体力、経験値、所持金が表示される。

1．戦う

敵と戦うことによって、きみのレベルが上がり、所持金も増えていく。だから、敵と出会ったら、まず戦ってみることだ。

2．逃げる

戦うことは大切だが、敵が強すぎたり、自分が危くなったら逃げることも必要だ。でも、敵に回り込まれて、逃げ出せなくなることもあるぞ。

3. 調べる

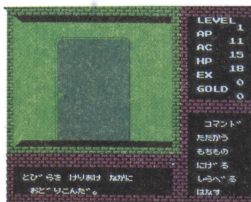
壁や床、あるいは通路に落ちているゴミなどを調べるときのコマンドだ。一見、何もないように見えるところでも、調べてみると重要なアイテムが手に入ることがあるんだ。おやっと思うような場所では、かならず調べてみよう。でも戦闘中にモンスターを調べようとしても無理だよ。

4. 持ち物

このコマンドを選ぶと、自分の持ち物が表示される。十字ボタンで矢印を持ち物に合わせⒶボタンを押すと、そのアイテムが使える。アイテムは合計8個まで持つことができる。ただしパンと聖水は、それぞれ9つまで持つことができる。

5. 話す

ダンジョン内には先に足を踏み入れた剣士たちがいる。彼らに会ったら、かならず話しかけてみよう。生きのびるためには情報収集も大切だ。彼らはきみの知らないさまざまなことを知っているかもしれない。会話はタダだから聞いておかないとソンだぞ。

6. ドアを破る

ドアの前に来たらⒶボタンでドアをけって開ければいい。ただ前進しても痛い目にあうだけだ。なかにはカギのかかったドアもある。このドアはいくらけっても、カギがないと開かない。

かつては平和だった街ドール。今はその面影もなく、廃墟と呪われたダンジョンが広がるばかりだ。

荒れはてた古き街

怪物たちの襲撃によって、ドールの街はその姿をすっかり変えてしまった。以前は活気あふれていた街の中心部も、今はわずか４つの店を残すのみ。にぎやかな談笑を耳にすることもなくなった。きみはこの街からダンジョンの探策へと出発する。

呪われしドールの街

勇者にも休息は必要だ！

だれだって戦いばかりじゃつかれてしまう。傷ついたときは、無理をせずに宿屋へ入ろう。

必ず勝つとは限らない！

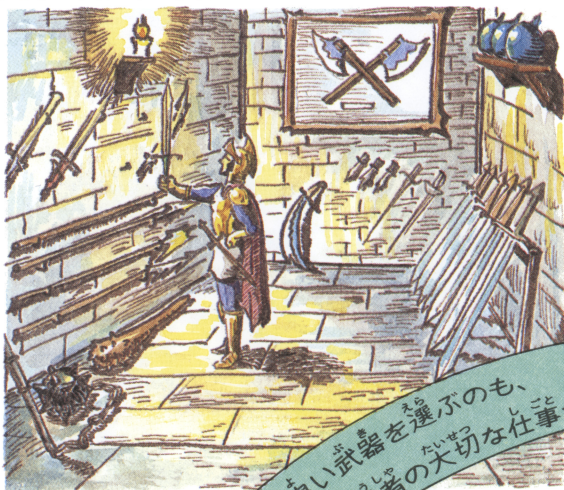
地下迷宮には、きみの力をはるかに上回る怪物だっている。へたに彼らに手をだせば、いくら勇者といっても無事ではすまない。HPが残り少なくなっているようだったら、戦いは避けるべきだ。なんとしてでも宿屋までもどってきて、じっくりケガをいやしてほしい。

いつでもあたたかくもてなしてくれるゾ

ドールの街にある宿屋は、いつでも傷ついた戦士をあたたかく出迎えてくれる。１日の休息をとればどんな深い傷も治り、毒も消えてしまうだろう。宿泊料金は７ゴールド、パンや聖水を買うより得だ。

地下迷宮にいる怪物たちは強敵ばかり。まずは武器屋で力強い剣やおのを手に入れよう。

素手で戦うのはあまりにも無謀だ

武器がなくても素手で敵にダメージを与えることはできる。だが、なかには固いヒフで身をおおった怪物や、信じられないほどの体力をもった怪物もいる。そんな怪物たちとは、鍛えられた剣やおのを手に入れてから戦いたい。

良い武器を選ぶのも、勇者の大切な仕事だ！

武器の種類と使い方

武器には大別して剣・おの・やりの3種がある。最初は細身の剣を買っておこう。200ゴールドすべてをつぎこんで戦闘やりを買うこともできるが、それでは防御ががらあきになってしまう。キャラクターのレベルが低いうちはゴールドを防具のほうにまわしたほうがいい。

武器の値段表

武器のなまえ	価格
ほそみの剣	80
銅の剣	120
戦闘やり	200
手おの	400
鉄の剣	800
いくさおの	1000
たいまの剣	3000

※単位はG

お金がたまったらお店に直行！

いつまでも安い武器を使っていては、強い怪物に太刀打ちできない。ゴールドがたまったら武器屋へいって強力な武器を買おう。以前使用していた武器は半額で引き取ってくれるので、その分を計算に入れながら新しい武器を買いそろえていくといい。もう一度忠告するが、最初は防具を優先的に買い換えたほうがいい。

怪物たちの攻撃を直接うけると、かなりのダメージがある。ヨロイや盾で、ダメージを少なくしよう。

防具は絶対に必要だ！

防具もなしで地下迷宮に入ってごらん。きみのHPは最初20あるけど、がいこつや人喰いぐまからは、一撃で10数ポイントのダメージをうけてしまう。防具をつければこのダメージをかなり柔らげることができるんだ。

いい防具ほど値がはるんだ

木でできた盾より皮の盾、くさりヨロイよりも鉄のヨロイというように、いい防具ほど値段は高くなる。高いものほど、固い材質でできているから安心だ。たとえば、木の盾だと敵の剣が貫通してしまうけど、鉄の盾ならはじき返せるわけだ。

怪物たちの攻撃力が高くなるほど、うけるダメージも大きくなる。でも防御力の高い、いい防具を装備しておけば、いざというとき、安心だ。ガードをがっちり固めれば思う存分あばれまわることができる。

防具の値段表

防具のなまえ	価格
木の盾	20
皮の盾	40
うろこの盾	100
鉄の盾	500
大きな盾	800
皮の服	40
くさりヨロイ	80
うろこヨロイ	200
鉄のヨロイ	700

※単位はG

道具屋

アイテム　ガイド

あると便利な道具がいっぱい!

謎につつまれたダンジョンで生き抜くには、武器や防具のほかにも必要な道具がいろいろあるんだ。

道具と魔法の深〜い関係

ドールで売っている道具はただの道具ではない。魔法がふうじ込められているので、道具を使って敵に魔法をかけることができるのだ。ただし、道具を使うとHPが１減ってしまう。パンと聖水以外は、一度買えば何度使ってもなくならない。

道具の使い方をおしえちゃおう

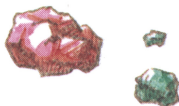
パン―ハイトの魔法―

一見ただのパンだけど、これを食べれば戦いでうけた傷がなおってしまうんだ。レベルUPすると、回復するHPも大きくなるぞ。

聖水―ボウアスの魔法―

これを飲むと、体内に入った毒を消すことができる。高いレベルの怪物には毒をもつものが多いから、地下深くもぐるときは、ぜひもっていきたいね。

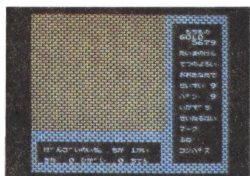
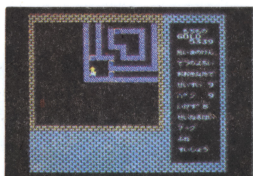
小石―フウの魔法―

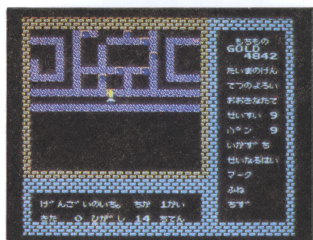
敵に投げつけると一直線にとんでいき、またキミの手にもどってくる小石。

香料―ドルマの魔法―

この香料は魔力をおびた香りを放ち、敵を眠らせてしまう。

コンパス

自分の居場所が座標で表示される。だいたいの位置がつかめるわけだ。

水晶

自分を中心とした地図をうつしだしてくれる便利な水晶。

地図

コンパスと水晶を手にいれると、魔法の地図になる。いつでも自分のいる場所がわかるから、マップを作るのにとても便利だね。

道具はほかにもあるぞ

実は、魔法の道具はまだ他にもいくつかあるんだ。

敵の魔法をふうじ込める「アン」の魔法、敵をしびれさせて動けなくさせる「パラル」の魔法、敵に大きなダメージを与えられる「ブラスト」の魔法などは、いったいどの道具を手に入れれば使えるのか？　それは自分の力で探りだして欲しい。

宝物
アイテム ガイド

とるとうれしい宝物!!

ダンジョンには、だれが残したのか、いろんな宝物が隠されている。なんとかみつけ出して、手に入れよう。

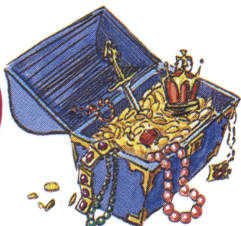
宝物はどこにある?

宝物には、ただ部屋の中に置いてある物もあれば、巧妙に隠された物もある。なかにはゴミの山の中にうもれている物さえあるんだ。複雑にいりくんだ通路の奥の部屋とか、通路のつきあたりなどあやしげな場所では、必ず「しらべる」のコマンドを実行してみよう。これが宝物を見つける基本だ。

1 宝の山

宝の山を見つけるとゴールドが手に入る。ゴールドはいくらあっても困らないから、しっかりいただいちゃおう。

2 Key

地下迷宮の中には、鍵のかかったドアがある。この鍵があれば、ドアを開けることができるぞ。

3 ルウの遺品

勇剣士ルウが冒険にもっていった剣、ヨロイ、盾が地下迷宮に隠されている。これらの装備を手にいれれば、キミの攻撃力と防御力は段違いにアップする。だが、魔王の呪いがかけられているので…。

4 船

きみがこの宝物を見つけたとき、小さな船の模型として現れるだろう。しかし水に浮かべると…1人乗りの小さな船に姿を変えるのだ。

5 かんむり

もとは王女の使っていたかんむり。きみがかぶってもしかたないから…。

6 マーク

石片に彫られた勇者の印だ。これをもっていると、真の勇剣士と認められるだけでなく…。

MONSTER GUIDE モンスターガイド

地下より歩みよるもの

ダンジョンには、さまざまなモンスターが巣くい、その領域に踏み込む者の行く手をさえぎっている。しかし、モンスターを倒して道を切り開かない限り、栄光は得られないのだ。

ジエル

ナメクジの姿をしたこのモンスターは、動きも遅く、パワーもあまりない。比較的倒しやすいモンスターだ。

ドブネズミが巨大化したモンスターだ。レベルが低いときに戦うと、意外にてこずる。ゴミの中に潜む。

ウエアマウス

MONSTER GUIDE

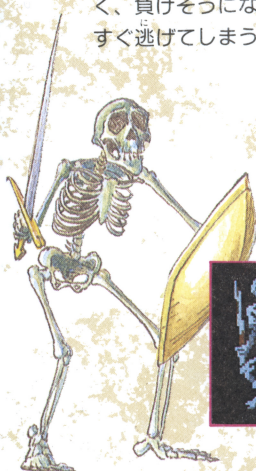
おおぐも

タランチュラの化身といわれているおおぐもは、動きはにぶいが毒を武器としているので注意が必要だ。

盗賊

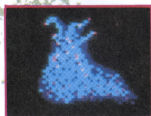
冒険に挫折した者のなれのはて。意志が弱く、負けそうになるとすぐ逃げてしまう。

がいこつ

ダンジョン内で死んだ戦士の白骨死体が、魔王の魔法によってよみがえったのが、このモンスターだ。かなりしぶとい。

人喰いぐま

するどいツメとキバを持つ、どうもうなくまだ。レベルの低い戦士には手強い相手で、エサにされてしまう可能性も高い。

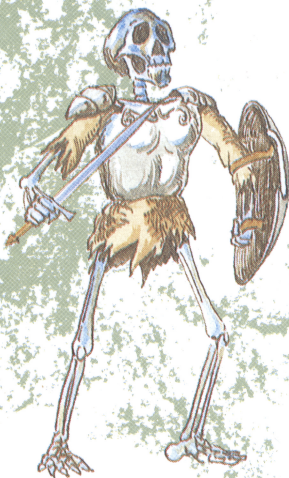
ブルージェル

ジェルの仲間で、青っぽい色をしている。動きはジェル同様遅いが、パワーはジェルの倍以上あるので、あなどれない。

ウェアジェル

このモンスターもジェルの仲間である。パワーはブルージェルと大差ないが、動きは速い。

きばぐも

おおぐもよりも攻撃力が高いうえに、牙には猛毒をもっている。戦う前に、聖水を用意しておいたほうがいい。

MONSTER GUIDE

がいこつの剣士

レベルの高かった戦士の屍が魔法によってよみがえったモンスター。パワーはがいこつをしのぐ。

グールベアー

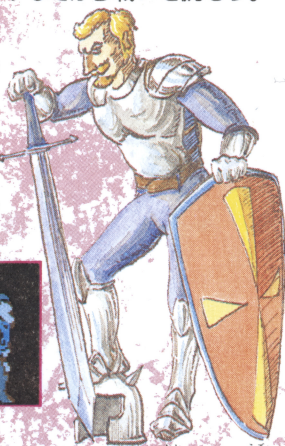
人喰いぐまを上回るパワーをもつ強敵だ。前足からくり出されるパンチの破壊力はすさまじく、致命傷にいたることもしばしばだ。

ウェアバグ

ウェアジェルが成長したもので、さらに強くなっている。そのグロテスクな姿に恐れをなし、後ずさる戦士も多い。

このあと紹介するモンスターは、どれも強敵ぞろいだ。少なくとも、レベルが6以上ないと、とても太刀打ちできない。弱いモンスターを倒して、レベルアップしてから戦いを挑もう。

地底の戦士

ダンジョン内を冒険していた戦士が、魔王の手にかかり、魔法によって悪の手先になってしまった。もともと戦いに手練れているだけに、そう簡単には倒せない。

デスマウス

ウェアマウスよりも大きいが動きは機敏。性質はきわめて凶暴で、獲物を求めて絶えずダンジョン内をはいかいしている。

ナイトソード

がいこつモンスターのなかでは、もっとも強く、ナイトソードの称号が与えられている。ダンジョンの影に潜み、戦士を待ちぶせる。体は暗い色で、保護色となっている。

ナイトベアー

ダンジョンの闇に、不気味に光る二つの目があったら、それはナイトベアーに違いない。命がおしければ、うかつに近寄らないことだ。彼らはもっとも凶暴なくまなのだ。

デスフライ

デスフライは、巨大化したハエの化身だ。空中から襲いかかる攻撃を得意とする。その際、毒を吹きかけてくるので注意したい。

魔法使い

彼らは、つねにローブをまとって現れる。もし魔法使いと遭遇したら、彼が呪文を唱える前に先手を打つか、さもなくば逃げだしたほうがいい。

死体

腐乱した戦士の死体が、魔法によって起きあがる。悪に利用されたのでは、死者もうかばれないので、出合ったら必ず倒してやるべきだ。

死霊

目的を果たせず死んでいった戦士の怨念のこもった魂が死霊となった。死霊をふりはらうには、かなり経験を積まねばならない。

地の精

地をつかさどる精霊。彼に立ち向かうものは、強力な魔法の返り討ちに合う。対等に戦うには、かなりの経験が必要だ。

マージー

魔法使いと同じように、ローブをまとって現れるが、彼らの使う魔法はより強力だ。

川の主

水辺に潜むモンスターに倒された戦士の怨念が、川の死霊の正体だ。

川の死霊

水中より突然出現し、戦士に襲いかかり、水の中へ引きずり込む。水辺では彼らに注意しよう。

水の精

水柱の中に浮かんで見える水の精は、その名のとおり、水をつかさどる精霊である。はむかってくる者には強力な魔法がかけられる。

ドラゴンフライ

デスフライよりさらに巨大なハエで、やはり毒をもっている。

ドルイド

魔法使いのなかでもトップクラスにランクされるのが、このドルイドだ。とにかく強い。

これから先、ますますし烈な戦いが予想される。そこで用意しておきたいのがパン、聖水、聖なる杯だ。ケガの回復や毒消し、敵の魔法の防御に威力を発揮してくれるから。

悪魔の子

地中より突然現れて、大きな腕を振りおろしてくる。子供といっても悪魔なので、あなどれない。

グール

墓場を荒らし、死体を引きずり出して、むさぼる。青白く貧弱な体からは想像もつかない力で、戦士を襲う。死者の眠りを妨げる邪悪なモンスターだ。

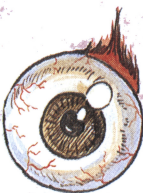
火の精

炎をつかさどる精霊として、火の世界を支配し、近寄る者には魔法で対抗してくる。

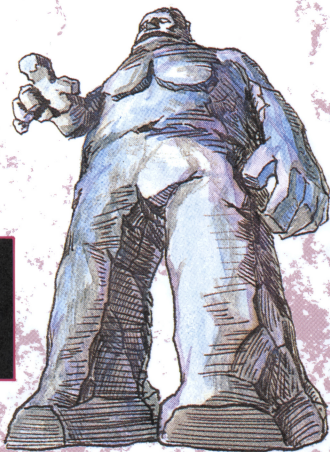
火の魂

火の魂は、殺されたモンスターの霊の集合体で、毒を有する。

石の巨人

一見ただの石像のようだが、戦士が通りかかると、突然動き出し、怪力にものをいわせ攻撃してくる。

悪魔の目

魔王が作り出したモンスターで、ダンジョン深く侵入しようとする戦士に対し、魔法を使って攻撃してくる。

MONSTER GUIDE

火の悪魔

魔法を使って人間に化けて出現するので、だまされないようにしなければならない。

地の剣士

地獄からやってきた邪悪なる剣士だ。闘争本能が強く、剣の腕もたつ。性格はきわめて残忍である。

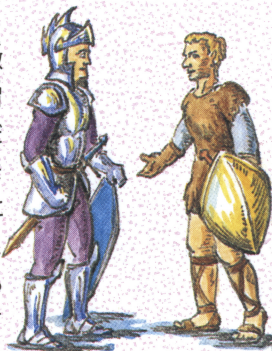
代表的なモンスターを、そのレベルにしたがって紹介してきた。しかし、広大なダンジョン内には、まだまだ未知の強力なパワーをもったモンスターがウヨウヨしている。道を切り開くのはきみの英知と、強運だ!!

ちょっとヒント1

どうやって戦えばいいんだろう?

最初はだれでもどうしたらいいかわからない。
そこできみに少しだけアドバイス。

人の話はちゃんと聞く

ダンジョン内で出会う者すべてが敵というわけではない。きみより先に冒険をしている者と出会う機会もあるだろう。彼らはきみの知らないさまざまな情報を持っている。だから、彼らに出会ったときはまず話しかけてみることだ。きっと役に立つ情報が得られるはずだ。でも、いきなり襲いかかってくるヤツは倒しちゃおう。

無理はしない!

十分な経験を積んでいないのに、むやみに下への階段をおりたりしないように。一撃できみを倒せるような強いモンスターがウヨウヨしているかもしれない。また、万一ケガをした場合は、すぐ宿屋に行くかパンを食べるかしよう。ケガをしたまま敵と出会うと、死の確率はかなり高くなる。無理は禁物だ。宿屋代とパン代ぐらいは、ケチらずに使おうネ。

地図を書いておこう!

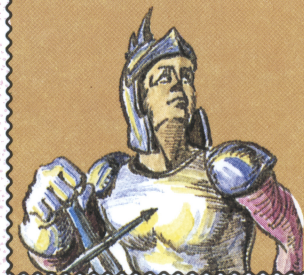
立体迷路のダンジョン内は、やみくもに突き進んでもすぐ迷子になってしまう。そうならないためには、必ずマッピングをしながら進もう。もし、お金がたまっていたらコンパスと水晶を買おう。自分の位置がわかる魔法の地図が使えるようになるぞ。

まめにセーブする!

キャラクターのレベルが上がったら、すぐにセーブしておこう。ダンジョン内には危険がいっぱいだから、いつ命を落とすかわからない。もう少し進んでから…、なんて考えが命取りとなってしまう。セーブしておけばよかった、なんて嘆いてもあとの祭! ぜひセーブする習慣をつけるようにしよう。

以上の点をふまえて冒険をすれば、おのずと道は開かれてくるはずだ。46ページから「ちょっとヒント2」もあるけど、冒険は学ぶものではなく、自分で体験してみるもの。きみもがんばって自分の力で道を切り開いてほしい。

♠攻略法♣

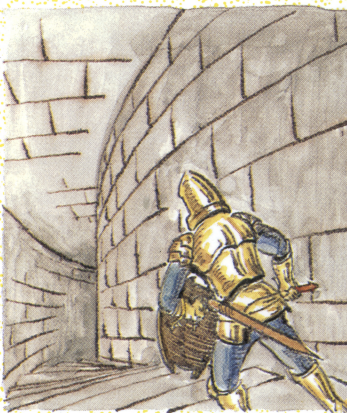
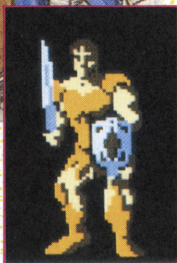
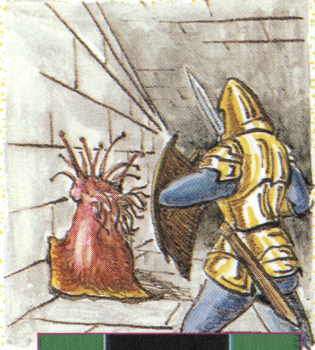
勇者バロンの手記

私に続くすべての若者へ

これは、ダンジョン内で発見された、
ある戦士の手記である。
きっと、きみの冒険の重要なヒントになるはずだ。

旅立ち

魔王を倒し、エトナ姫の魂を取りもどすため、私は意を決してダンジョン内へ足を踏み入れた。しかし、内部は予想以上に複雑にいりくみ、モンスターはしつような攻撃をしかけてくる。万一、私が力つき、倒れてしまったとき、私のあとに続く若者のためにこれから進んでいく道のりを書き残しておくことにする。私がどのようにダンジョン内で生きのび、そして戦ったか、それを知ることによって、あとに続く者がダンジョン内部の探索、およびモンスターとの戦いに少しでも役立ててくれれば、と思う。

地下へ

ドールの街で武器と防具を手に入れた私は、一歩一歩、地下への階段をおりていった。地下は暗黒の世界ではなく、石壁がかすかな光を放ち、かろうじて歩けるだけの視界が確保されていた。それが光ごけによるものなのか、魔法によるものなのかは私は知らない。わかっているのは、その視界がちょうど3歩分あるということだけだ。私は、東にあったドアを蹴破り、さらに東へと進んだ。

東へ続く通路を歩いていくと、左手にドアが見えた。冷たいドアの向こうに、何かが潜んでいる気配を感じた。私は勇気をふるい起こしてドアを開け、部屋の中におどり込んだ。はたして、そこに巨大なナメクジ、ジェルの姿があった。生まれて初めて見る怪物を前にして、戦うか、逃げるか、私は一瞬迷った。が、ここで逃げているようでは、とうてい魔王を倒すことはできない！　私は無意識のうちに剣の柄を握りしめていた。

なんとかジェルを倒した私は、思わず神に感謝した。部屋を見まわすと、北側と西側に１つずつドアがある以外、別に変わったところはない。私は西側のドアに歩み寄った。やはりドアの向こうに気配を感じ取ったからだ。剣をかまえてドアを押すと、なんとそこには一人の戦士の姿があった。彼も私と志を同じくする仲間であった。彼は私に貴重な情報を耳うちした。

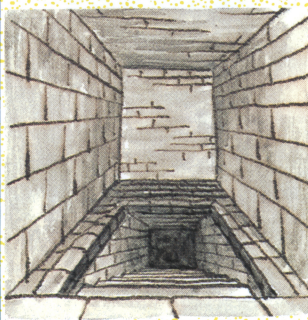
「ゴミの山には宝が
かくされている。
まめに調べて
みろ」と…。

♠攻略法♣

勇者バロンの手記

悲運

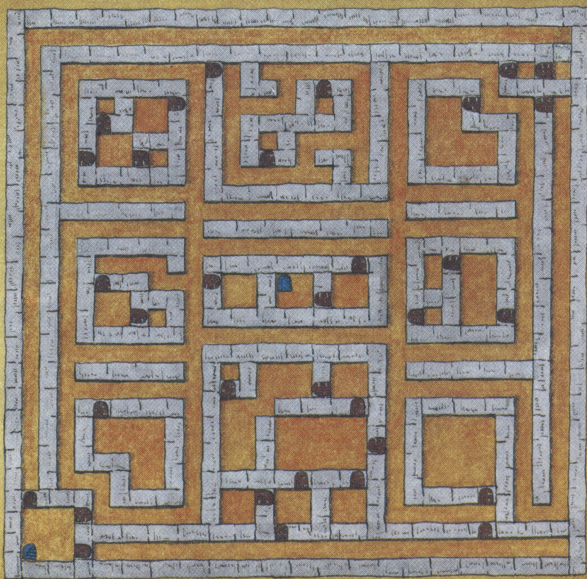
ダンジョンの中で眠れぬ一夜をすごした私は、さらに奥へと進んだ。昨日行きかけた東へ続く通路は、長く単調な道のりだった。しばらく進むと壁にぶち当たって、行き止まりとなってしまった。だがその壁面には、かすかに剣で刻まれた文字が読み取れた。「3階には街がある。かならず見つけろ。ルウ」。ルウ！あの、伝説のヨロイ、盾、剣を国王から授かり、怪物たちに立ち向かっていた勇剣士だ。彼が後に続く者のために、こうしてメッセージを残してくれたのだ。

慎重に地図を作りながら、複雑なダンジョン内をさまよううちに、私は下への階段を発見した。おそらく、このフロアのほぼ中央に位置しているのではないかと思う。私はおりていきたいという衝動にかられたが、今はこのフロアの不明な部分を解明しなければ、と心を慎めた。……

私は今、手の震えを押さえながら、これを書いている。突然、巨大な人喰いぐまが現れ、私の頭ほどもある前足を振りおろしてきたのだ。私は必死に逃げた。が、頭からはおびただしい量の出血が続いている。

薄れていく意識の中に、いま去来するのは、ルウのことだ……あれほどの勇剣士が簡単にやられるはずがない……伝説のヨロイ、盾、剣は、その力を発揮しなかったのだろうか……ルウは、もう生きてはいないのか……いや、きっと、まだこのダンジョン内のどこかで……。

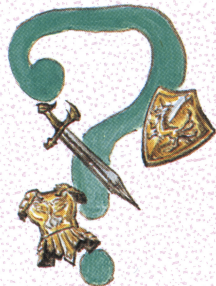
身につけていた物から、彼の名はバロンとわかった。彼はペンを握ったまま、絶命していた。彼の冥福を祈りつつ、彼が残してくれた地下1階の地図をここに公表しよう。

MAP

ちょっとヒント2

街で聞いたうわさ話

ドールの街には多くの剣士が集まり情報を交換している。なかには信頼できる情報もあるようだ。

勇者の残したアイテムか？

王家に代々伝わる勇剣士の武具。王は剣士ルウの旅立ちに際し、この剣・ヨロイ・盾の3つの武具を与えたという。この武具が、地下迷宮のどこかに隠されているらしい。しかし、なぜルウが勇剣士の武具を手ばなし、隠したのかはわからない。ともかく、勇剣士の武具を手にいれれば、魔物たちを倒しやすくなるだろう。

地下には川がある？

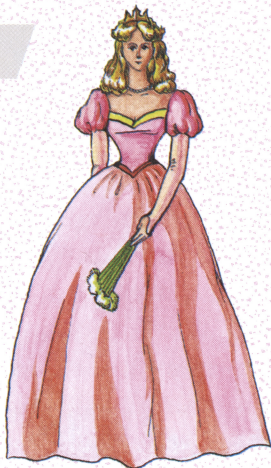
ダンジョンには冒険者の行く手をさえぎる多くの難関がある。そのなかでも特にやっかいなのが、地下を流れる川らしい。その流れは急で、冷たさは川に入った者を一瞬のうちに凍死させるという。

ただの船ではこの川の流れにのまれてしまう。ダンジョンのどこかにある魔法の船の模型だけが、川を進むことのできる唯一の手段といううわさだ。

地下の街には

地下3階には、失なわれたと思われていた街が、今も健在するらしい。そこでは、地上ではお目にかかれない、数々の品物が手にはいるという。

姫の魂のありか

魔物たちにうばわれてしまったエトナ姫の魂は、地下深くに幽閉されているのだという。勇剣士の使命は、魔王を倒すことばかりではない。この、エトナ姫の魂を救い出すことも、重要な目的なのだ。しかし、姫の魂を救うにはどうしたらよいのか。姫の王冠が役にたつと言う者もいるのだが、それはどこにあるのだろう？

魔王の居場所は？ そして正体は？

すべての魔物たちを影であやつる者がいる。恐ろしいモンスターたちさえも、恐怖にふるえあがるという魔王。奴を倒さないかぎり、平和は望めない。魔王はいったいどこに潜んでいるのだろうか？　地下奥深くに魔王の「えっけんの間」があると言う者もいるのだが、はたして……？

絶対守ってほしいこと

せっかく買ったディスクカードが壊れてしまったら大変! だから以下の注意事項は絶対守ろうネ。

ディスクカードはデリケートだ

ディスクカードは、ROMカセットに比べると、とてもデリケートなんだ。だから、曲げたり、重い物をのせたり、落したりすると壊れることが多い。取り扱いは、細心の注意をはらってほしい。もちろん火や水にあてることは厳禁だ。取り扱うときはていねいに、この基本をしっかり守ろう。

磁気フィルムにはふれない!

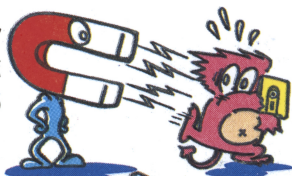
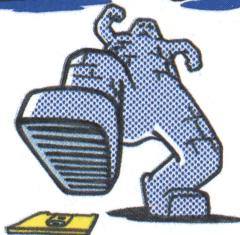
ディスクカードを見ると長方形の穴がある。そこから見える茶色の磁気フィルムに、ゲームのプログラムやセーブしたデータがインプットされているんだ。だから、この部分を指やペンなどでさわるとディスクが壊れて、ゲームができなくなってしまう。だから絶対にさわってはいけないぞ。

保存場所に気をつける！

ディスクカードはホコリや湿気が大のにがてなんだ。また暑い場所や寒いところもダメ。直射日光の当たるところや、ジメジメした場所な禁物だ。長くプレイするためには、保管場所にも気をつけようね。

磁石や磁気はニガテ！

ゲームのプログラムは磁気フィルムに書き込まれている。だから、磁石をそばに置いたり、テレビなどの磁気をもつ物の上に置いたりするとプログラムがダメになっちゃうぞ。

もちろん踏むなんて×!!

ディスクカードを踏んだりすればば割れちゃうよね。だからゲームが終わったら床に置きっぱなしにしないで、キチンとしまっておこうネ。

以上厳禁

プレイ中の注意

ディスクドライブの赤ランプがついてるときは、絶対にＥＪＥＣＴボタンや、本体のＲＥＳＥＴボタン、電源スイッチに触っちゃダメだよ。ディスクシステムの説明書もよく読もうネ！

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示される。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR. 01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出して、もう一度セットしなおそう。
BATTERY ERR. 02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR. 03	ディスクカードのツメが折れている。他のカードを使うか、ツメのところにテープをはって使おう。
ERR. 04	違うメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめてみよう。
ERR. 05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名をよく確かめよう。
ERR. 06	違うバージョンのディスクカードがセットされている。カードを確かめよう。
A,B SIDE ERR. 07	ディスクカードの表裏が逆にセットされている。ディスクを出して、正しい向きでいれなおそう。
ERR. 08	違う順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR. 20～	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

ディスクシステムが作動している間は、画面が止まったり、真黒になることがあります。機械の異常ではありませんので、新しい画面が出るまで、そのままお待ちください。

●赤いランプの点灯中は絶対に……

- ●リセットスイッチを押さない
- ●電源を切らない
- ●ディスクカードを抜かない
- ●本体等に振動をあたえない

ディスクカードは、とてもデリケートなものです。注意を守って大切に取り扱ってくださるようお願い申し上げます。

DISK CARD

1986年12月31日初版
1987年１月31日２刷

発行　株式会社スクウェア
〒104　東京都中央区銀座3-11-13
☎03-545-3519

編集　株式会社徳間書店
〒105　東京都港区新橋4-10-1

印刷　図書印刷株式会社

ディープダンジョン 魔洞戦紀

Disk Original Group

T4961012873043